

# SPECIÁLIS MOZGÁSOK

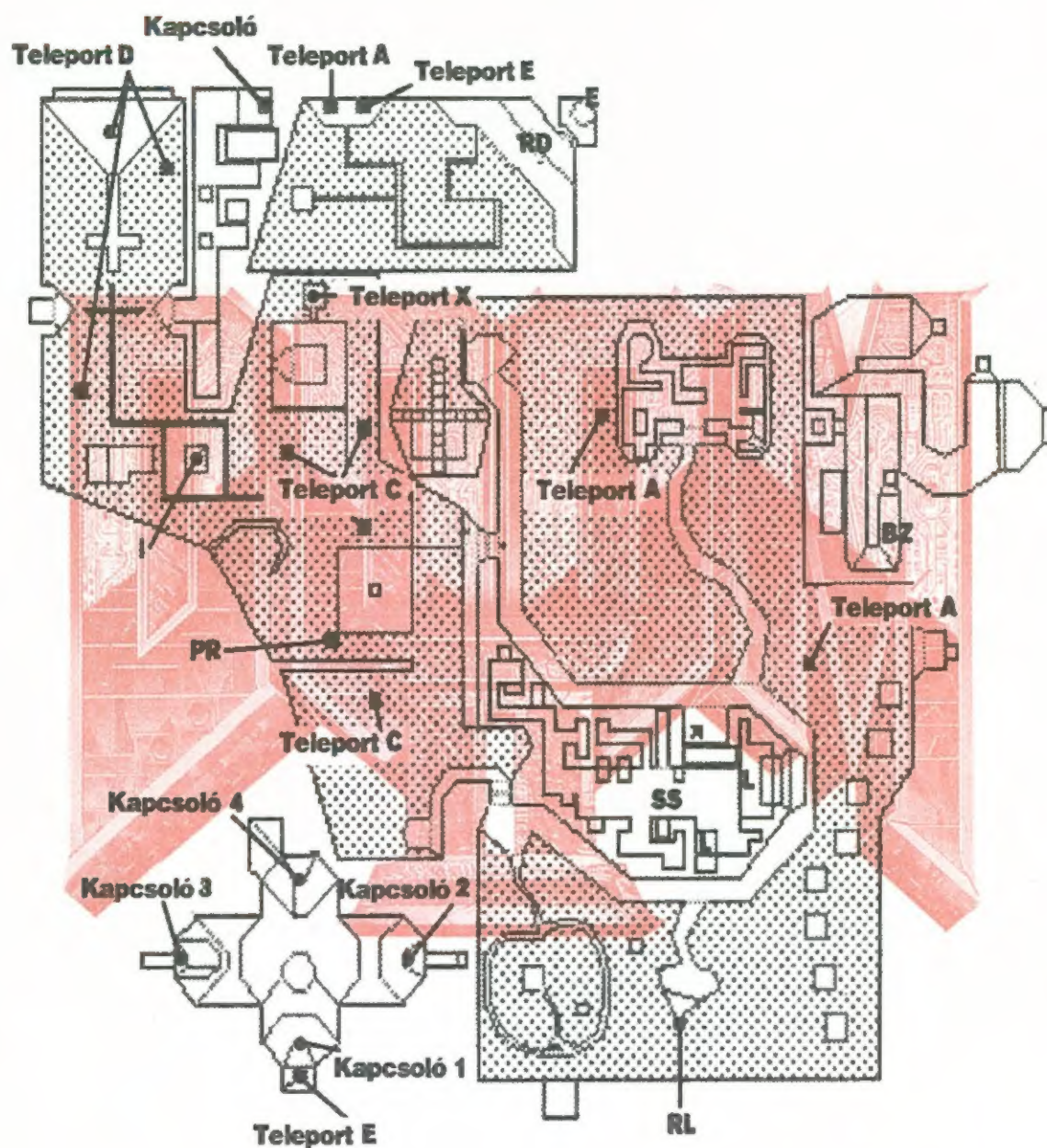
A n i m a l i t y  
B a b a l i t y  
F r i e n d s h i p

# DOOM2

24-32. szint

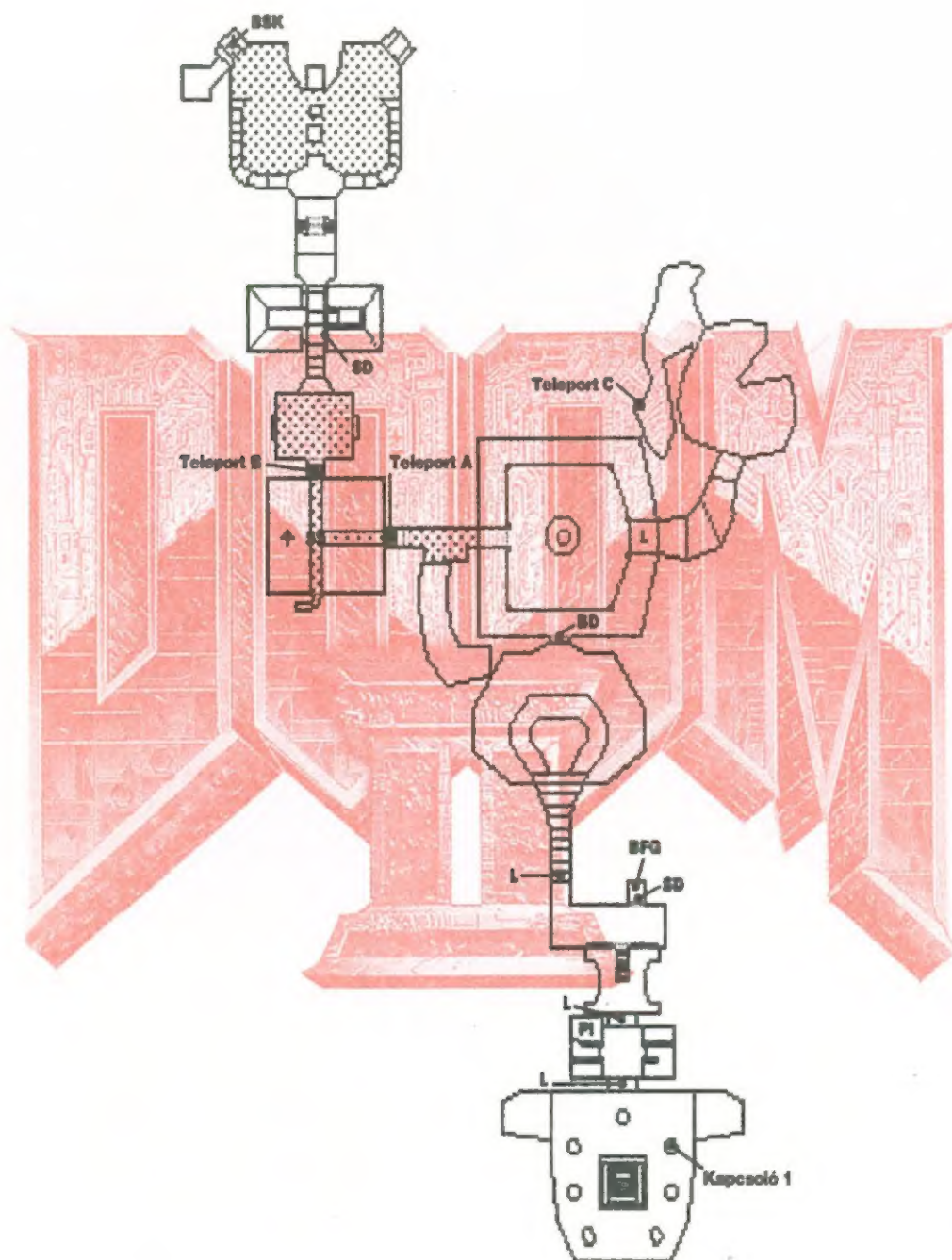
Megjelenik az **576** KBbyte mellékleteként





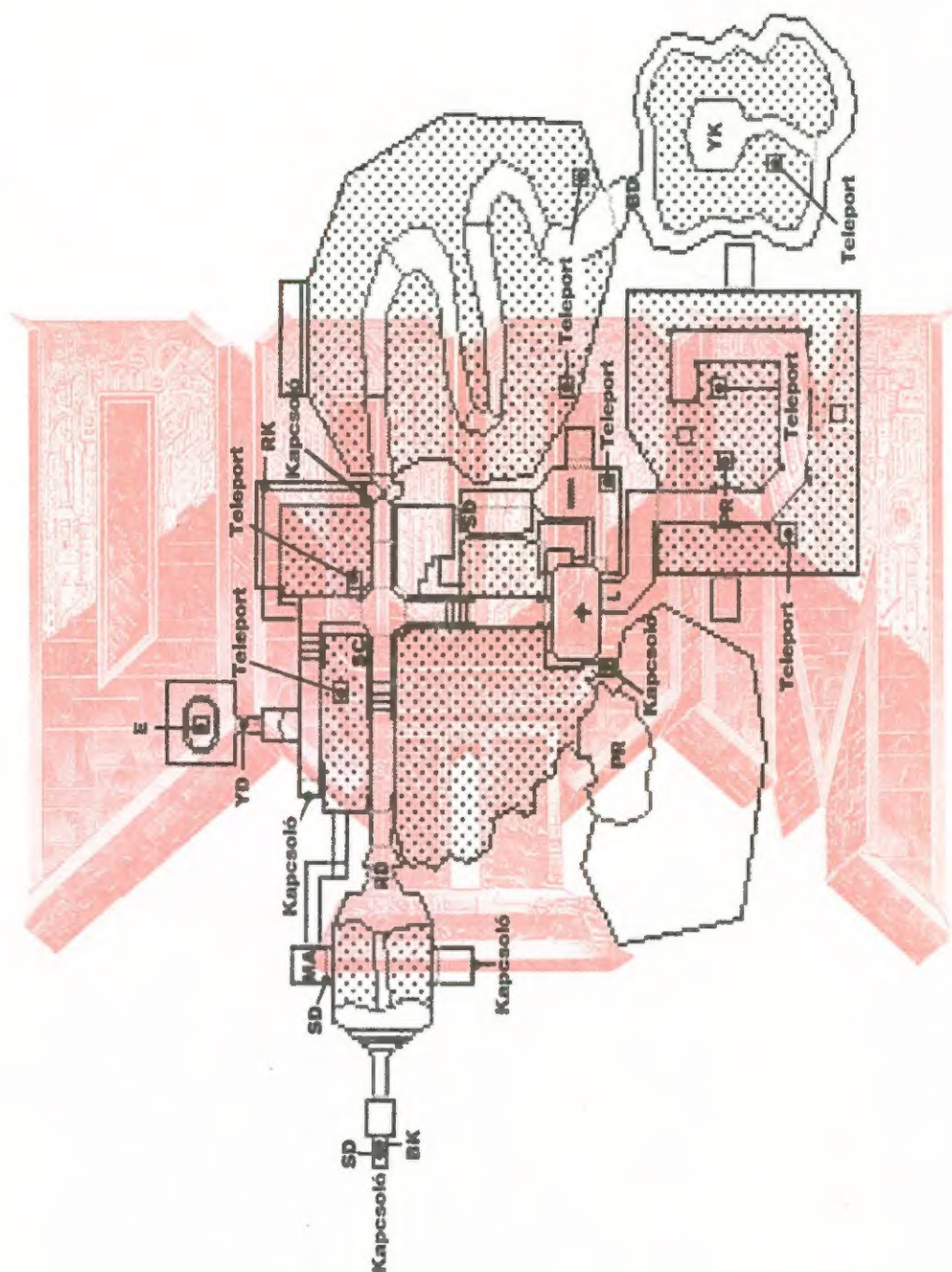
Észak-kelet felé állsz. Indulj el jobbra (balra tőled egy piros gömböc lefelé esik), nyisd ki az ajtót és vedd fel a **kék kulcsot**. Menj vissza és nyisd a kék ajtót. Használd az **X teleportot**, utána az **E-t**, egy különálló terembe kerültél. Nyomd át a **2-es kapcsolót**, majd a **3-ast** és a **4-est** is (egy kicsit játszani kell a le-fel ingázó tömbökkel). Vedd fel a **piros kulcsot**, a piros ajtó mögött ott a kijárat.





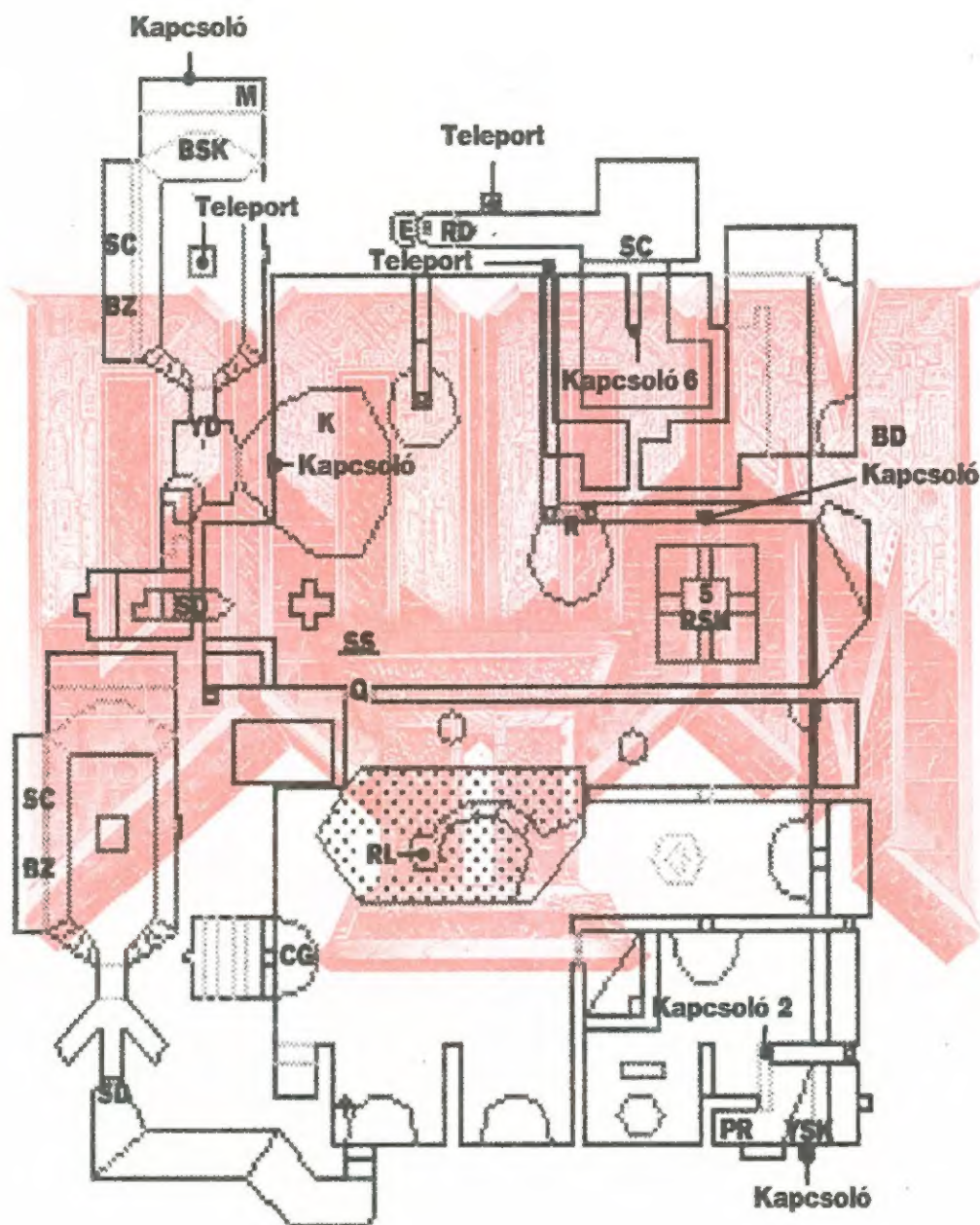
Ahhoz hogy kijuss, a kék koponyakulcsra lesz szükséged. Elvileg nem nehéz felszedni, mindössze keresztül kell rohanni egy elég hosszú folyosórendszeren. Először tisztítsd meg a **B teleport** után levő részeket (ha akarod), majd az **A teleportot** használva fuss el a **C teleportig** (a "szökőkutas" nyitott térségen inkább fuss keresztül, szemben egyből kapcsold a liftet és menj túl rajta). Vedd fel a **kulcsot**, majd a **liftet** használva dél felé eljutsz a kijáratig. Szimpla, mindössze ezer szörnyet kell lemészárolnod. Az **1-es kapcsoló** nyitja a kijáratot.





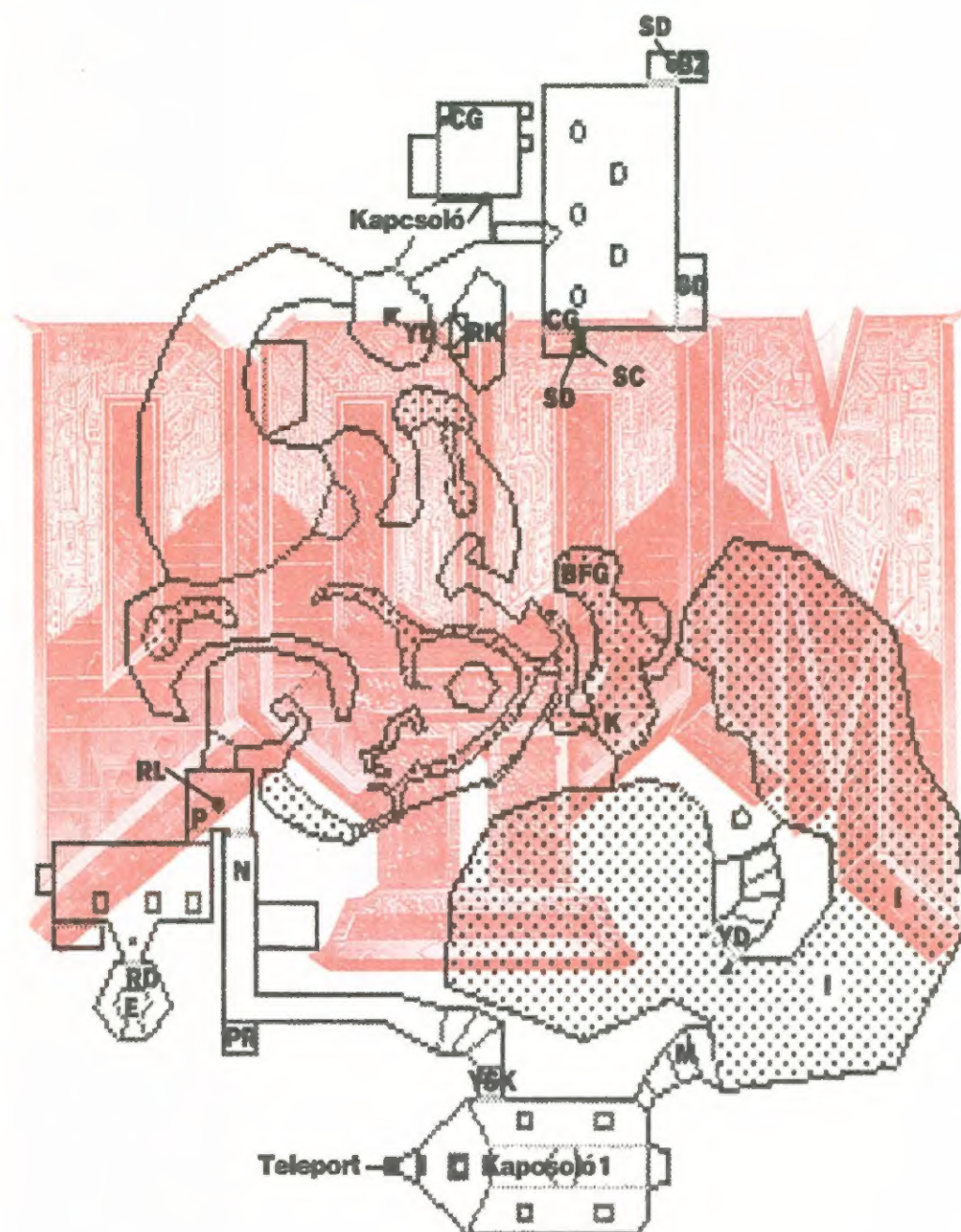
Észak felé állsz. Nyomd át a **kapcsolót**, majd Észak és Nyugat felé szaladva juss el a folyosó végén levő kapcsolóhoz. Ezután felveheted a **piros kulcsot**. Menj vissza a keresztúthoz, fordulj nyugatnak és a piros ajtón átlépve vedd fel a **kék kulcsot** is. Futás kifelé, a kanyargós utat követve eljutsz a kék ajtóig. Innen már pofonegyszerű: vedd fel a **sárga kulcsot**, menj vissza a sárga ajtóhoz és lépj át a következő szintre!





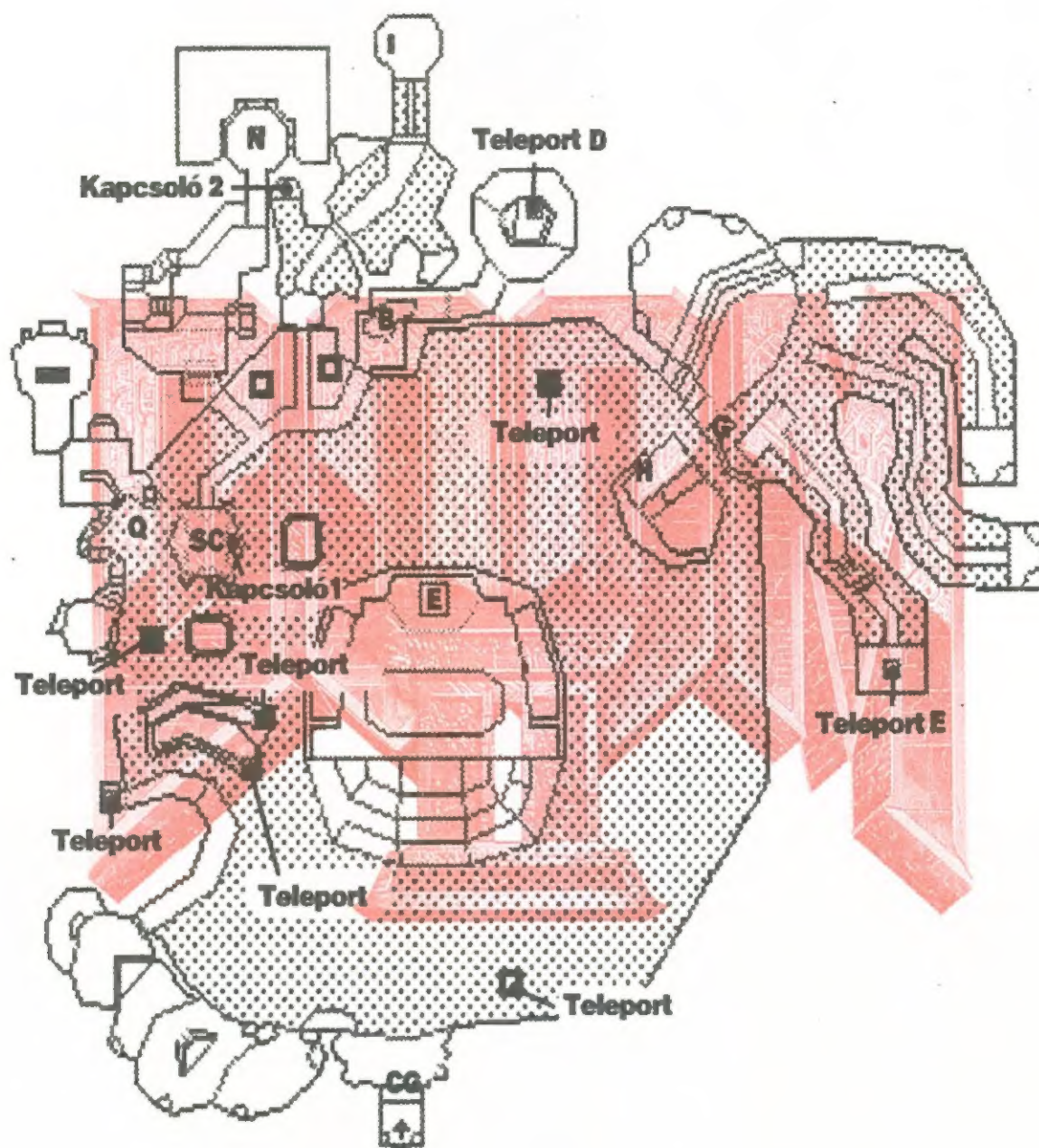
Ezen a pályán ha fénybe lépsz, mindig előcsalsz valamilyen szörnyet. Először vedd fel a **géppuskát**, a buli után a **rakétavetőt**, s ha mindenki halott, menj be a könyvtárba a **sárga koponyakulcsért** (a **2-es kapcsoló** segítségével veheted fel). A **Q nyíláson** keresztül menj be a nagy terembe és a **kapcsolóval** ereszd le a **K padlót**. Nyisd ki a sárga ajtót majd vedd fel a **kék koponyakulcsot**. Használd az **M kapcsolót**, kerüld ki a teleportot és menj ki. Nyisd ki a **titkos ajtót** is. A kék ajtón belépve használd a **kapcsolót**, aztán vedd fel a **piros koponyakulcsot**, ha tudod. Az R ajtón át menj a kínzókamrába és a **6-os kapcsoló** segítségével tedd szabaddá az utat a kijáráthoz.





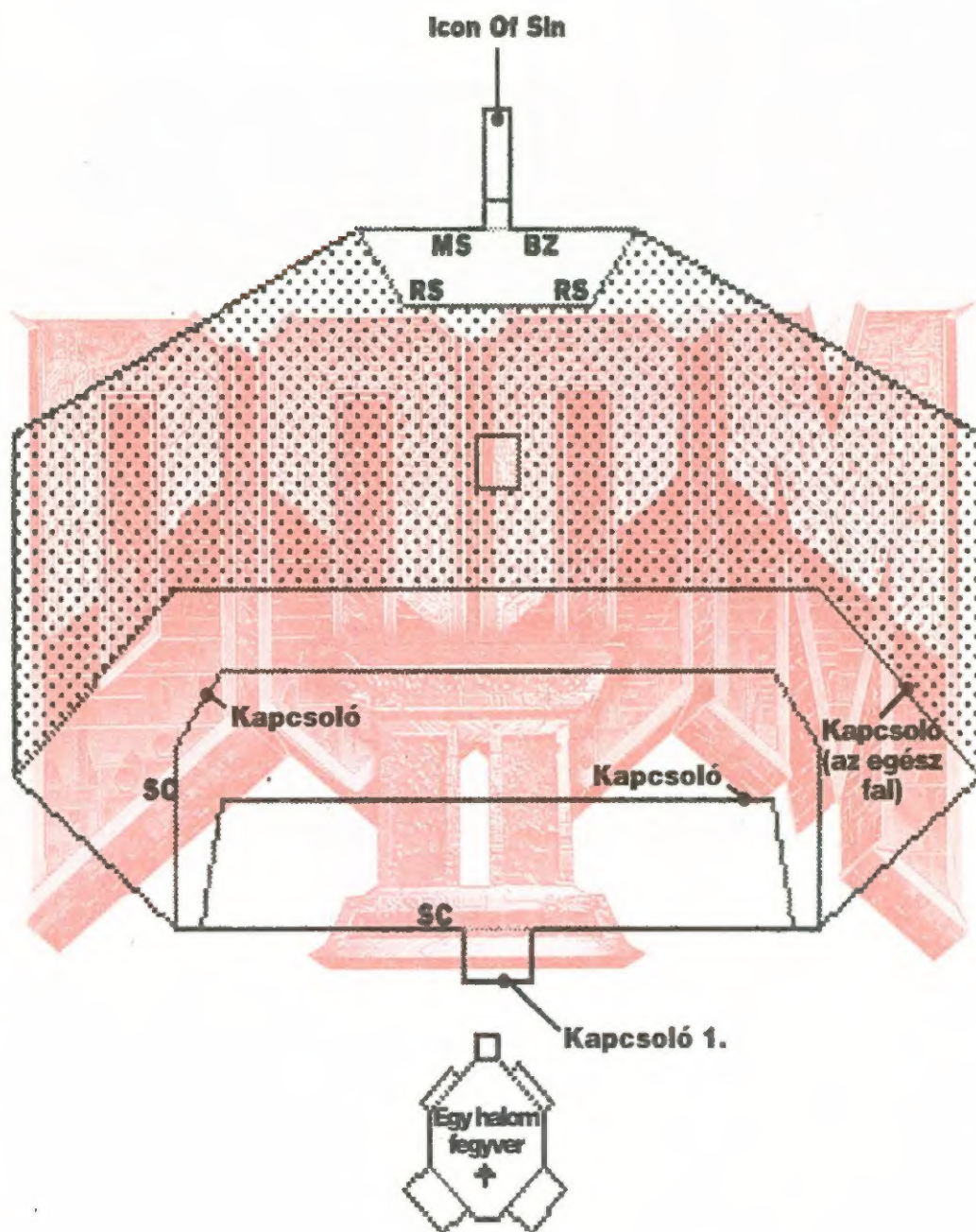
Észak-nyugat felé állsz kezdéskor. Ha elég bika legény vagy, jobbra fordulj és tisztítsd meg a szobákat (a villanyt a baloldali kapcsolóval tudod felkapcsolni). Az óvatosabbak inkább balra próbálkozzanak. Nem lesz egyszerű a feladatod - indulj el tehát balra és a szörnyekkel teli úton evickélj el a K jelű helyig (a pókokat uszítsd egymásra), majd fuss fel az **M lépcsőn**. Állj rá a **piros trónra**, utána a leereszkedő állványra és nyomd át a jobbra lévő **1-es kapcsolót** (a bal oldali szörnyeket ereszd szabadon). Vedd fel a **sárga koponyakulcsot** és a folyosón végigfutva (van néhány álfal) nyisd ki az N jelű ajtót. Ha továbbmész egyenesen, visszajutsz a kezdőpontra a sárga ajtóhoz, amely mögött némi meglepetés kíséretében ott a **piros koponyakulcs**. Újra vissza kell menned a P jelű helyre, ahol lőj bele a falon lévő jelekbe. Az egyik az ajtót nyitja. Itt van a kijárat is, meg más is...





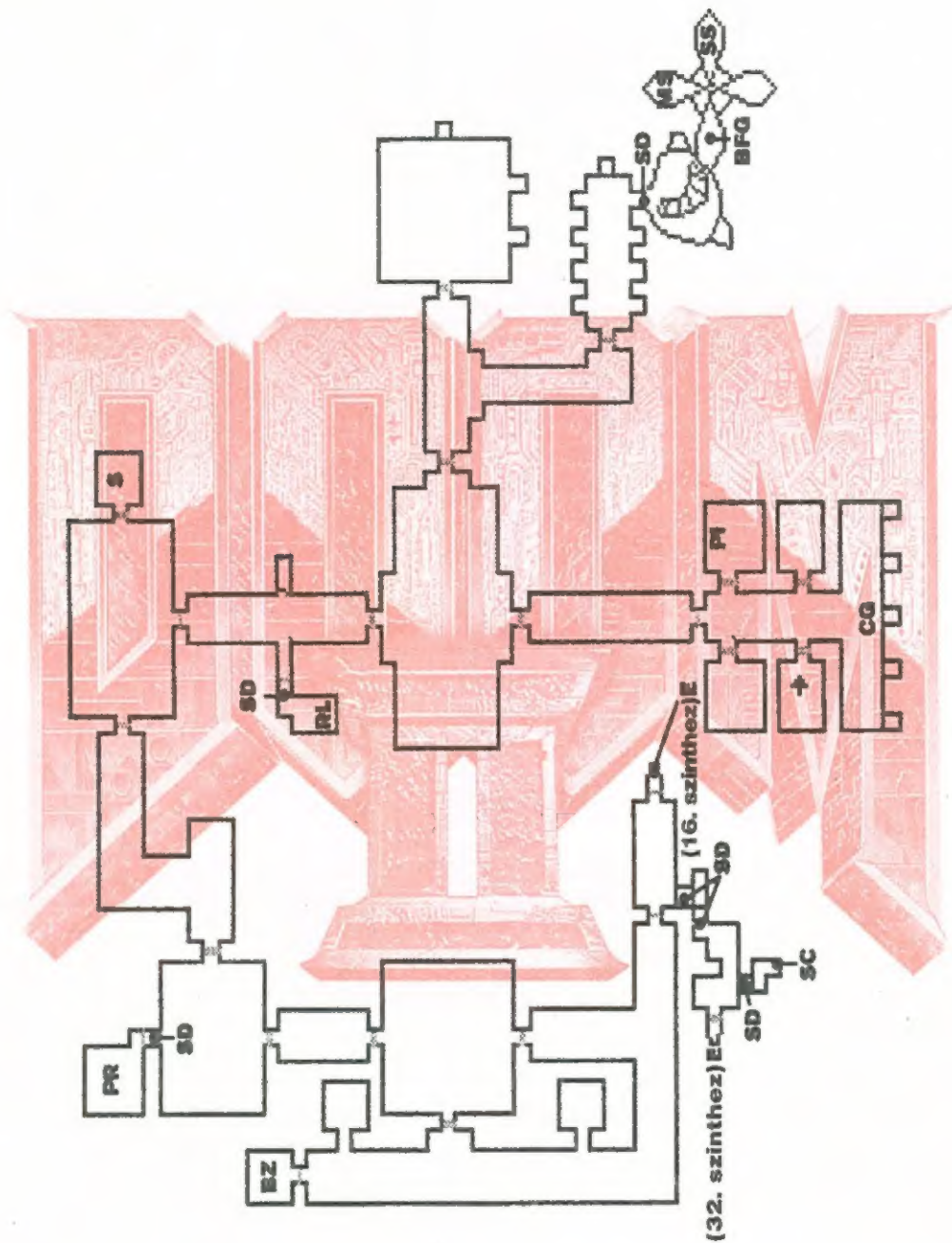
Észak felé kezdesz. Vedd fel a cuccot és menj le a lifttel, majd a **jobbra levő kapcsoló** használata után menj végig a nyugati irányban levő peremen. Nem ragozom túl - juss el egészen a Q helyig, nyomd át a **kapcsolót**, amit ott találsz (eltűnik az utadat elzáró kocka) és futva ugorj át az **1-es kapcsolóhoz**. Aktivizáld, aztán a felemelkedő vékony fal tetőjén menj be a középső járatba. Nyomd át a **2-es** és az **I kapcsolókat**, majd a másik két járatot is fedezd fel, minden kapcsolót (az **N jelű-t** mindenképpen) nyomj át. Végül eljutsz a B helyre, ahol egy titkos (karcos) ajtó mögött megtalálod a **D teleportot**. A hely, ahová kerültél felülnézetből egy 3 ujjú kesztyűhöz hasonlít. A felső két ujj végén **kapcsolót** találsz, melyek használata után ki tudsz menni az **E teleporthoz**. Innen már csak egy irányba mehetsz, felfelé, az E-vel jelzett kijáratához...





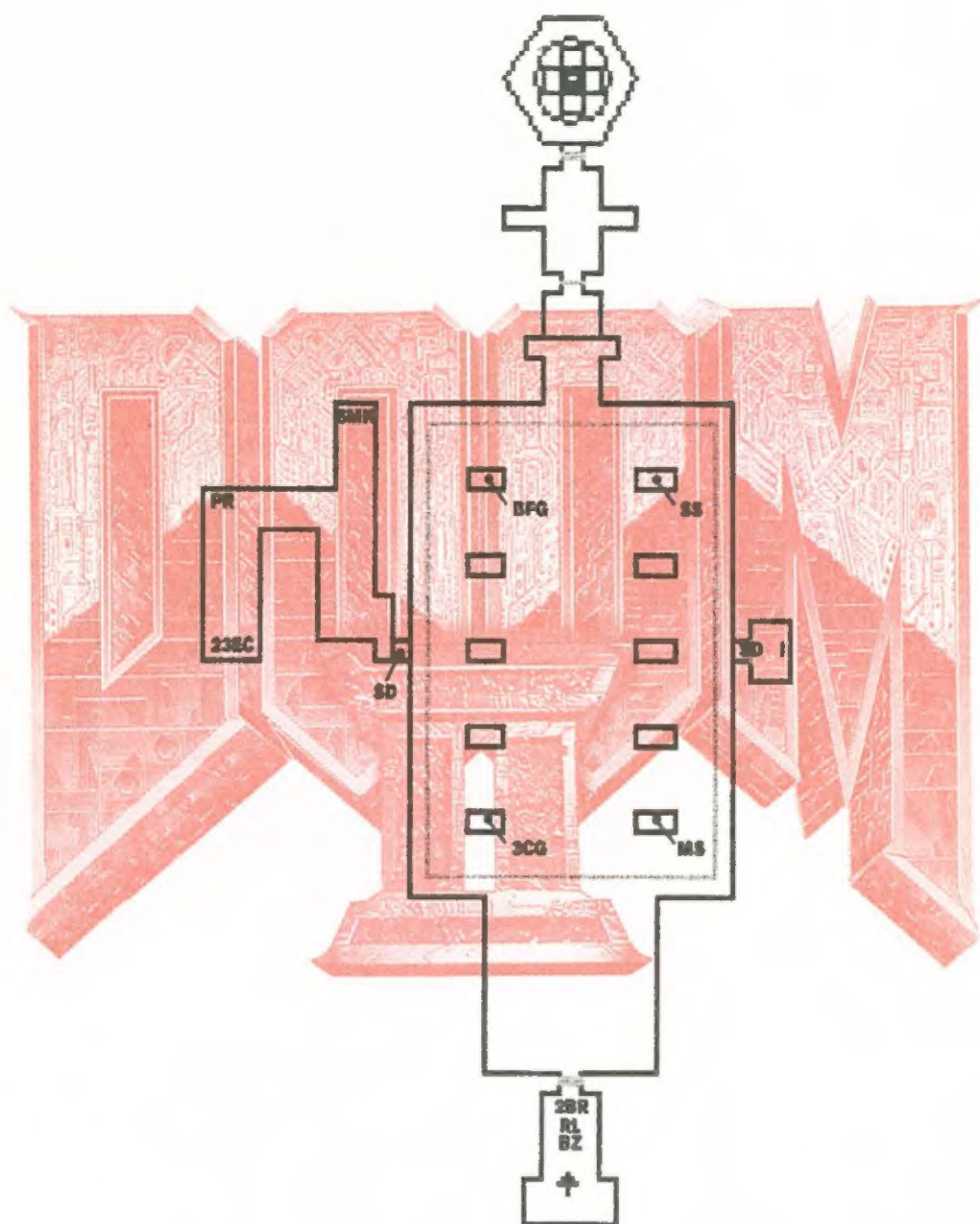
Hát igen, elérkeztél a végső összecsapáshoz! Szerelkezz fel és lépj be a pokol legmélyebb bugyrába. Az emelvények oldalát a jelzett helyeken kapcsolva liftezz fel az **1-es kapcsolóhoz**. Nyomd át, ekkor a terem közepén felemelkedik egy oszlop. Fuss le hozzá és nyomj rá (kapcsolj), ekkor leereszkedik. Állj a tetejére és válts át a **5-ös fegyverre**, a **rakétavetőre**. Az oszlop emelkedni kezd, készülj fel: amikor egyvonalba érsz a szörny homlokán levő nyílással (az ott bent a dög agya, onnan jönnek a rémek) lőj bele - egy ordítást fogsz hallani. Ess le, hívd le az oszlopot és ismételd meg a műveletet még kétszer. Vigyázz, ha az oszlop teljesen fent van és úgy lősz, nem találsz be! Lehet próbálkozni... Ha legközelebb megint ezt a pályát játszod, érdemes beírni az IDCLIP kódot és benézni a szörny mögé, hátha ott is van valami érdekes!





Nos, ez az a titkos pálya, amelyre a **15-ösön** megtalált rejtett kijáratból tudsz átjutni. Két megoldása is van: vagy végigmész és a normál exitet használva a **16-os szintre** jutsz, vagy a titkos ajtó mögötti kijáratot használod, ekkor egy újabb rejtett szintre, a **32-esre** jutsz. Elég bátor vagy hozzá?





Íme a második titkos pálya. Halál egyszerű a megoldása: vedd fel az **összes fegyvert és muníciót** (az oszlopok alól is), a titkos ajtó mögül a temérdek **energiacellát** és öld meg a Cyberdémont. Az északi részben lődd le az akasztott Commander Keeneket (futva menj át a keresztre) és távozz angolosan a jól megérdemelt 16-os szintre.



Azt hiszem, hogy a DOOM sorozat elsőpró sikerét és korszakalkotó mivoltát nem kell magyaráznom. Hányan vannak olyanok, akik még egy telefonszámot sem tudnak megjegyezni, de azért a két epizód összes csaló kódját fejből nyomják? Nos, most egy olyan dolgot szeretnék megmutatni nektek, amely talán még nem annyira közismert mint az örökélet kódok, de segítségével még újabb izgalmas órákat tudtok szerezni magatoknak. Azt már mindenki tudja, hogy a DOOM-ot és a DOOM 2-t is el lehet indítani úgy, hogy a alap indítófile neve mellé különböző parancsokat adunk. Ilyen parancsokból több tucat létezik, érdekesek és szinte feleslegesek is - van viszont egy olyan lehetőség, amellyel "filmszerűen" el tudjuk menteni az adott pályán végzett ténykedésünket. A megrögzött játékosok tudják, hogy néha milyen jól jönne, ha "élőben" is be tudnának mutatni a barátoknak egy-két újonnan felfedezett trükköt (Murphy törvénye érvényes a DOOM-ra is: ha ott ülnek a többiek is, sohasem sikerül elsőre az előző nap gond nélkül teljesített pálya). Velem is előfordult, hogy egy haver nem akarta elhinni, mennyire meghülyítettem például két Baron of Hell-t, vagy hiba nélkül egy pisztollyal kezdve végigvittem az XY pályát. Sőt, aki saját maga tervez pályákat, annak is hasznos elmentenie egy ilyen filmet, bizonyítván, hogy ő bizony gond nélkül végigmegy a mások számára megoldhatatlan helyszínen.

A filmkészítés a következőképpen működik: A játékot a **DOOM (vagy DOOM2) -DEVPARM -SKILL # -WARP XY -RECORD NÉV** parancssorral indítsuk el. Amint az látszik, minden parancs elé tegyünk "-" jelet, a parancsok közé szünetet.

Magyarázat:

**-DEVPARM:** fejlesztő mód bekapcsolása

**-SKILL #:** a # helyére 0-4 kerülhet, a kívánt nehézségi foktól függően

**-WARP XY:** XY a kívánt pálya számát (a DOOM-nál X az epizódot, Y a pályát) jelöli

**-RECORD:** utasítás a felvételre

**NÉV:** mi legyen a mozi-file neve

Indítás után a "betöltő képernyő" legfelső sorában megjelenik a **DEVELOPMENT MODE ON** jelzés és a játék egyből a kiválasztott pályán kezdődik, a szokásos választó-opciók nélkül. A felvétel addig megy, amíg a QUIT opcióval ki nem lépünk a játékból (bizonyos időlimit, kb. 15 perc, azért van). Miután sikeresen befejeztük a pályát, vagy megcsináltuk amit később mutatni akarunk, ESC-pel majd QUIT-tel azonnal lépünk ki DOS-ba. A program a **"DEMO NÉV.LMP RECORDED"** sorral jelzi, hogy a felvétel befejeződött. Ezek után a mozit (tehát bármilyen .LMP kiterjesztésű file-t) a **DOOM (vagy DOOM2) -PLAYDEMO NÉV** (mindig csak a nevet adjuk meg, a kiterjesztést nem) parancssal tudjuk visszanézni (ha teljes pályát akarunk visszajátszani és fontos a végén a százalékok kiírása is, a **-TIMEDEMO** parancsot adjuk be).

Aki esetleg nem tudná: az utólag szerkesztett DOOM/DOOM2 pályákat (tehát a \*.WAD file-okat) a **DOOM(2) -FILE NÉV.WAD** utasítással lehet betölteni. Ehhez be kell másolni az adott .WAD file-t a DOOM(2) könyvtárba. Az ilyen pályákhoz rendszerint mellékelnek egy szövegfile-t is, amelyben megadják, hogy melyik szint lett kicserélve (optimális esetben az első), milyen típusú a pálya (van olyan is, amely kizárólag DEATHMACH-re jó) és van-e új grafika vagy zene mellékelve.



A játéktermekben már hónapok óta nagy csődület állja körül a legendás MORTAL KOMBAT legújabb, harmadik epizódját rejtő csodamasinát. A játék minden szempontból elképesztő, bár már olyan véleményt is hallottam, vele kapcsolatban, hogy a Nemzeti Bank teljes húszforintos készlete sem lenne elegendő a tökéletes kikapasztalásához! Remélem, hogy mire ez a leírás megjelenik, már az otthoni SNES és MEGADRIVE verzió is a birtokokban lesz. Itt most csak a speciális mozgásokat és a kivégzéseket mutatom be, hiszen a konzol változatokról bővebben csak akkor merek írni, ha már leteszteltem őket. A kombinációk a játéktermi gép V2.0-ás kiadása alapján készültek, remélhetőleg a konzolos mozgások megegyeznek majd az itt közreadottakkal (a speckók megadásánál az eredeti angol megnevezéseket használtam). Ezúton köszönöm Csik András olvasónk, no meg Misi és Laci segítségét.

- Ha a megadott irányok (gombok) között vessző van, egymás után kell őket beadni, ha "+" jel, egyszerre lenyomni.

- Az ANIMALITY kivégzést a következőképpen kell megcsinálni: először el kell vesztítenünk egy menetet. Utána verjük el ellenfelünket, majd amikor a FINISH HIM/HER megjelenik, kegyelmezünk meg neki (MERCY mozgás: R benyomva, majd L, L, L, L). Ezután nyerjünk és nyomjuk be a megadott kombinációt.

- A BABALITY és FRIENDSHIP mozgások csak akkor jönnek be, ha az uolsó menetben nem használjuk a védekezést.

- Az olyan mozgásoknál, melyek a FEL iránnyal végződnek, nyugodtan nyomhatjuk folyamatosan a VÉDEKEZÉST (hogy a figura ne ugorjon fel).

### Rövidítések:

**E:** előre

**H:** hátra

**L:** le

**F:** fel

**BLK:** védekezés (blokkolás)

**KR:** kis rúgás

**NR:** nagy rúgás

**KÜ:** kis ütés

**NÜ:** nagy ütés

**R:** futás



**CYRAX**

Net: H, H, KR  
 Teleport: E, L, BLK  
 Close Bomb: KR benyomva, utána H, H, NR  
 Distant Bomb: KR benyomva, utána E, E, NR  
 Air Throw: L, E, BLK utána KÜ a dobáshoz  
 Self Destruct kivégzés: közlől L, L, E, F, R  
 Helicopter kivégzés: bárhonnan L, L, L, F, L, NÜ  
 Animality Shark: közlől F, F, L, L  
 Babality: E, E, H, NÜ  
 Friendship Disco Dance: R, R, R, F  
 Pit: R, BLK, R

**SEKTOR**

Teleport: E, E, KR  
 Homing Missile: L, H, NÜ  
 Straight Missile: E, E, KÜ  
 Compactor kivégzés: 2 ember távolságból KÜ, R, R, BLK  
 Flame Thrower kivégzés: fél képernyős távolságból E, E, E, H, BLK  
 Animality Bat: közlől E, E, L, F  
 Babality: H, L, L, L, NR  
 Friendship Ring The Bell: L+R, L+R, L+R  
 Pit: R, R, R, L

**SMOKE**

Teleport: E, E, KR  
 Spear: H, H, KÜ  
 Invisiblity: U, U, R  
 Air Throw: BLK a levegőben  
 World Destruct kivégzés: A képernyő másik végéből F, F, E, L  
 Open Wide kivégzés: 2 embernyi távolságból

R+BLK benyomva, utána L, L, E, F  
 Animality: távolról L, L, E, BLK  
 Babality: L, L, H, H, NR  
 Friendship Blow Horn: R, R, R, NR  
 Pit: E, E, L, KR

**SUB-ZERO**

Freeze: L, E, KÜ  
 Ice Statue: L, H, KÜ  
 Ice Shower 1 (On Top): L, E, NÜ  
 Ice Shower 2 (In Front): L, E, H, NÜ  
 Ice Shower 3 (Behind): L, H, E, NÜ  
 Slide: H+KÜ+BLK+KR  
 Mist of Death kivégzés: 2 embernyi távból H, H, L, H, R  
 Give you a Lift? kivégzés: közlől BLK, BLK, R, BLK, R  
 Animality Polar Bear: közlől E, F, F  
 Babality: L, H, H, NR  
 Friendship Snowman: KR, R, R, F  
 Pit: H, L, E, E, NR

**LIU KANG**

Low Fireball: E, E, KÜ  
 High Fireball: E, E, NÜ  
 Bicycle Kick: KR 4 másodpercig nyomvatartva, majd felengedve  
 Flying Kick: E, E, NR  
 MK Machine Drop kivégzés: bárhonnan F, L, F, F, R+BLK  
 Firestarter kivégzés: bárhonnan E, E, L, L, KR  
 Animality Dragon: 2 lépésről L, L, L, F  
 Babality: L, L, L, NR  
 Friendship Puppet Show: R, R, R, L+R  
 Pit: R, BLK, BLK, KR





**JAX**

1 Fireball: H, E, NÜ  
 2 Fireballs: E, E, H, H, NÜ  
 Charge Punch: E, E, NR  
 Grab & Smack: E, E, KÜ  
 Back Crack: BLK a levegőben  
 Mixmaster kivégzés: közlről F, F, L, E, F, BLK  
 Stomper kivégzés: a egy képernyős távból R, BLK, R, R, KR  
 Animality: közlről KÜ benyomva + E, E, L, E  
 Babality: L, L, L, KR  
 Friendship Jump Rope: KR, R, R, KR  
 Pit: L, E, L, KÜ

**SHEEVA**

Teleport: L, L, F  
 Ground Stomp: H, L, H, NR  
 Fireball: L, E, NÜ  
 Nail Pound kivégzés: közlről E, L, L, E, KÜ  
 Skin Ripper kivégzés: közlről NR benyomva, majd E, H, E, E  
 Animality Scorpion: közlről R, BLK, BLK, BLK, BLK  
 Babality: L, L, L, H, NR  
 Friendship: E, E, L, E, NÜ  
 Pit: L, E, L, E, KÜ

**NIGHTWOLF**

Hatchet: L, E, NÜ  
 Arrow: E, H, KÜ  
 Shoulder Slam: E, E, KR  
 Reflector: H, H, H, NR  
 Electrocution kivégzés: 2 embernyi távból H, H, L, NÜ

Pray for Death kivégzés: 2 embernyi távból F, F, H, E, BLK  
 Animality Wolf: közlről E, E, L, L  
 Babality: ???  
 Friendship Raiden: L+R, L+R, L+R  
 Pit: R, R, BLK

**KUNG LAO**

Hat Toss: H, E, KÜ  
 Flying Kick: L, NR a levegőben  
 Teleport: L, F  
 Spin: E, L, E, R  
 Death Spin kivégzés: bárhol R+BLK, R+BLK, L  
 Hat Toss kivégzés: közlről E, E, H, L, NÜ  
 Animality Leopard: közlről R, R, R, R, BLK  
 Babality: L, E, E, NÜ  
 Friendship Dog: R, KÜ, R, KR  
 Pit: ???

**STRYKER**

Low Generade: L, H, NÜ  
 High Generade: L, H, KÜ  
 Baton Throw: E, E, NR  
 Baton Trip: E, H, KÜ  
 Tazer kivégzés: közlről E, E, E, KR  
 Timebomb kivégzés: egy képernyős távolságból L, E, L, E, BLK  
 Animality T-Rex: 2 lépésről R, R, R, BLK  
 Babality: ???  
 Friendship Guard: KÜ, R, R, KÜ  
 Pit: E, F, F, NR





**KANO**

Knife Toss: L, H, NÜ  
 Knife Slash: L, E, NÜ  
 Roll: KR 4 másodpercig nyomva, majd felengedve  
 Throw: BLK a levegőben  
 Skeleton Rip kivégzés: közlől KÜ nyomvatartva, majd E, L, L, E  
 Red Eye kivégzés: 2 embernyi távból KÜ, BLK, BLK, NR  
 Animality Spider: közlől NÜ benyomva, majd BLK, BLK, BLK  
 Babality: ???  
 Friendship Chewing Gum: KR, R, R, NR  
 Pit: ???

**SONYA**

Purple Rings: L, E, KÜ  
 Air Punch: E, H, NÜ  
 Leg Grab: L+KÜ+BLK  
 Bicycle Kick: H, H, L, NR  
 Kiss of Death kivégzés: bárhonnan H, E, L, L, R  
 Blob kivégzés: bárhonnan R+BLK benyomva, majd F, F, H, L  
 Animality Bird: 2 lépésről KÜ benyomva, majd H, E, L, E  
 Babality: L, L, L, E, KR  
 Friendship: H, E, H, L, R  
 Pit: E, E, L, NÜ

**KABAL**

Tornado Dash: H, E, KR  
 Fireball: H, H, NÜ  
 Buzz Saw: H, H, H, R  
 You are Ugly kivégzés: közlől R, BLK, BLK, BLK, NR  
 Balloon Head kivégzés: 2 embernyi távból L, L, H, E, BLK  
 Animality Rhino: közlől NÜ benyomva, majd E, E, L, E  
 Babality: R, R, R, KR  
 Friendship: R, KR, R, R, F  
 Pit: BLK, BLK, NR

**SINDEL**

Fireball: E, E, KÜ  
 Air Fireball: L, E, KR  
 Fly: H, H, E, NR  
 Scream: E, E, E, NÜ  
 Hair Pull kivégzés: 2 embernyi távból R, R, BLK, R, BLK  
 Death Breath kivégzés: közlől R, R, BLK, BLK, R+BLK  
 Animality Wasp: közlől E, E, F, NÜ  
 Babality: R, R, R, F  
 Friendship Field Goal: R, R, R, R, R, R, F  
 Pit: L, L, L, KÜ

**SHANG TSUNG**

1 Fireball: H, H, NÜ  
 2 Fireballs: H, H, E, NÜ  
 3 Fireballs: H, H, E, E, NÜ  
 Ground Eruption: E, H, H, KR  
 Bed-O-Nails kivégzés: közlől KÜ benyomva, majd L, E, E, L  
 Soul Sucker kivégzés: közlől KÜ benyomva, majd R, BLK, R, BLK  
 Animality Snake: 2 embernyi távolságból NÜ benyomva, majd R, R, R  
 Babality: R, R, R, KR  
 Friendship Joust: KR, R, R, L  
 Pit: F, F, H, KÜ

**Átváltozások:**

Cyrax: BLK, BLK, BLK  
 Jax: E, E, L, KÜ  
 Kabal: KÜ, BLK, NR  
 Kano: E, H, E, BLK  
 Kung Lao: R, R, BLK, R  
 Liu Kang: 360 fokos kör a joy-jal  
 Nightwolf: F, F, F  
 Sektor: L, E, H, R  
 Sheeva: E, L, E, KR  
 Sindel: H, L, H, KR  
 Sonya: L+R+KÜ+BLK  
 Stryker: E, E, E, NR  
 Sub-Zero: E, L, E, NÜ

*Martin*



# LEG... LEG... LEG...

Nálunk nem csak játszva vásárolhatsz,  
hanem mindezt  
a **LEG**nagyobb választékból,  
a **LEG**alacsonyabb árakon,  
a **LEG**kultúraltabb kiszolgálás mellett teheted.

*MI SZOFTVERBEN UTAZUNK – A XXI. SZÁZADBA!*

## 576 KByte S H O P

### SZOFTVEREK A LEGNÉPSZERŰBB GÉPTÍPUSOKRA:

SEGA: MEGADRIVE, MASTER SYSTEM, GAME GEAR

NINTENDO: GAMEBOY, SNES

COMMODORE: C64, AMIGA, CD32

PC: MINDEN KONFIGURÁCIÓRA (CD-ROM-RA IS) ÓRIÁSI VÁLASZTÉK



1137 BUDAPEST,  
POZSONYI ÚT 14.  
TEL.: (1) 112-6415



9021 GYŐR,  
KIRÁLY U. 18.  
TEL.: (96) 322-151



7621 PÉCS,  
KIRÁLY U. 24.  
TEL.: (72) 313-863

## 576 KByte

### CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

Ha postán szeretnéd megrendelni kedvenc játékodat,  
írd az alábbi címre (válaszborítékért aktuális listát is küldünk):

**1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132.**

MEGRENDELÉSED **3 NAPON BELÜL** POSTÁZZUK!